

SEGA



SONIC™ ADVENTURE™



Dreamcast





SONIC™ ADVENTURE

Sete esmeraldas preciosas com um poder misterioso e atrevente
Relíquias de um antigo herói guerreiro
Um conto-épico repleto de alegrias e tristezas
Agora, o acesso abre um novo capítulo
O destino se repete com o desenrolar da aventura...

Índice

Operação do Console e do Controle	2	Criações Chao	15
Iniciando um Jogo	4	Jogando "Aventura Chao"	16
Modo Aventura	7	Usando seu VMU	18
Modo de Tanteio	14	Apresentação dos Personagens	19

Atenção

Sonic Adventure é compatível com o Cartão de memória (VMU) vendido separadamente. O número de blocos de memória vendidos para salvar arquivos de memória varia de acordo com o tipo de software e o conteúdo dos arquivos e os nomes dados. Com este jogo, são necessários 30 arquivos para salvar arquivos de jogo e 120 blocos são necessários para salvar o conteúdo A-List, utilizando para salvar os arquivos Chao. Para jogar "Aventura Chao" (jogo) utilizando seu VMU, são necessários 120 blocos de memória (100 blocos de memória para salvar o conteúdo A-List, 20 blocos de memória para salvar o conteúdo Chao). Além disso, o jogo também apresenta o modo de jogo "Aventura Chao" (jogo) e o modo de jogo "Aventura Chao" (jogo) e o modo de jogo "Aventura Chao" (jogo).

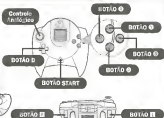
OPERAÇÃO DO CONSOLE E DO CONTROLE

DREAMCAST CONTROLLER

▼ Sonic Adventure é um jogo de um único participante. Conecte o controle no Portal de Controle A do seu Dreamcast.

▼ Para voltar à Tela Título, a qualquer momento durante o jogo, pressione e segure simultaneamente os botões **X**, **C**, **B**, **A** e Start.

▲ Insira o Cartão de Memória no soquete de expansão do controle



CONTROLES BÁSICOS

INICIAR O JOGO

Botão Start

SELEÇÃO DE ITENS

Botão D/Controle Analógico (Seleção)
Botão **X** [Confirma]

CANCELAR/RETORNAR À TELA ANTERIOR

Botão **X** Botão **C**

Ações comuns entre todos personagens

ANDAR E CORRER

Controle Analógico

Para andar mova vagarosamente o Controle Analógico na direção em que você quer ir. Continue movendo para correr. Para reduzir a velocidade rapidamente mova o controle no sentido contrário.

PULAR

Botão **X**

A altura do pulo varia entre os personagens.

CONTROLES BÁSICOS

Ações comuns entre todos personagens

VISUALIZANDO A RESPOSTA

Botão D 

Para o personagem e pressione para cima ou para baixo no botão direcional para uma imagem frontal de 180°. Tal ação irá permitir a visualização das áreas ao redor do personagem. Em algumas a res, você poderá utilizar este botão para apressar ou afretar a câmera. A posição da câmera irá voltar quando o personagem se movimentar.



GIRANDO A CÂMERA

Botão L ou R

Utilize os Botões L ou R para girar a câmera em de 360° (Em algumas situações, como quando seu personagem estiver próximo a um muro ou em uma área fechada, a rotação não será possível).



CARREGANDO ITENS

Botões B, X, ou Y

Para pegar itens: tais como bombas ou ovos, fique diante do item e pressione o botão, B, X ou Y. As ações comuns a todos os personagens (ex: andar, correr, etc.) poderão ser efetuadas enquanto se estiver carregando um item. No entanto, ações específicas para cada personagem (ex: a Pancada Gratuita do Sonic, Voo do Tails, etc.) não poderão ser feitas enquanto se estiver carregando um item.



CHACALHANDO OU CARREGANDO ITENS

Botões B, X, ou Y
e Controle Analógico

Utilize esta ação para "chacoalhar" itens ou objetos que não podem ser movidos. Utilize também esta ação para "carregar" itens ou para "abrir" suas estruturas Chao (recomenda-se o botão Y).



ATIRANDO ITENS

Botões B, X, ou Y

Para jogar um item, pressione o botão B, X ou Y enquanto estiver se movimentando. Para colocar itens no chão, pressione o botão B, X ou Y enquanto estiver parado.

ATENÇÃO

Nunca toque o Controle Analógico, ou os botões L ou R enquanto estiver ligando a o Dreamcast. Tal ação poderá interromper a inicialização do controle e resultar em mau funcionamento.

INICIANDO UM JOGO

INICIANDO UM JOGO

Quando a tela do Título aparecer, pressione o botão Start para exibir a tela da placa de seleção de memória.



SELEÇÃO DE CARTÃO DE MEMÓRIA E ARQUIVOS

CARTÃO DE MEMÓRIA

★☆☆+● = Entrar, ○ ou ● = Cancelar

Após ligar a energia de seu Dreamcast e iniciar o jogo, a tela de seleção da placa de memória irá aparecer. Selecione, entre as unidades conectadas ao VMU que aparecerá na tela, a placa de memória contendo o arquivo de jogo que contém o "Sonic Adventure" que você irá querer jogar.



ARQUIVO

★☆☆+● = Entrar, ○ ou ● = Cancelar

A seleção do arquivo aparecerá assim que a placa de memória for selecionada. Selecione o arquivo de jogo que você irá querer jogar. Assim que a janela de confirmação aparecer, selecione "Confirm" ou "Cancel".

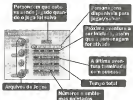
Até três arquivos separados de jogo do Sonic Adventure poderão ser salvos em uma placa de memória. Ao iniciar um jogo pela primeira vez, selecione um arquivo vazio. Para continuar um jogo, certifique-se de selecionar o mesmo arquivo de jogo para sobrescrever (salvar) os dados do jogo.

▼ DELETANDO ARQUIVOS

Selecione o arquivo de jogo que você irá querer deletar e, assim que aparecer a janela de confirmação, selecione "Yes" ou "Cancel".

▲Assim que tiver selecionado um arquivo e tiver iniciado o jogo, você não poderá mais acessar as telas de placa de memória ou de seleção de arquivo, mesmo se você retornar à Tela Título. Ao invés disso, você será levado diretamente ao menu principal.

▲Para mudar para um arquivo de jogo diferente durante o jogo, selecione "Opções", a partir do menu principal e, a seguir, selecione "Modificando Arquivos de Jogo".



MENU PRINCIPAL

← → ↶ ↷ + Ⓚ = Enter, Ⓚ de Ⓚ = Cancela



Após selecionar uma placa de memória e arquivo de jogo, o menu principal irá aparecer. Selecione um modo de jogo para iniciar o jogo.

TENTATIVA

Selecione este item para repassar qualquer uma das fases de ação ou mini-jogos que tenham sido resolvidos com sucesso durante o jogo no modo "Aventura".

AVENTURA



Selecione tal item para entrar no modo de aventura do jogo. Utilizando este modo, você poderá jogar a aventura sendo qualquer um dos seis personagens.

OPÇÕES

Selecione este item para modificar as várias configurações ou para ativar testes de som.

INICIANDO UM JOGO

OPÇÕES

Todas as configurações poderão ser modificadas. Selecione o item que representa a configuração que você irá querer modificar.



TESTE DE SOM

Selecione e confirme "Teste de Som" para exibir o menu de teste de som. Utilize as setas para selecionar uma categoria e pressione A. Os conteúdos da categoria selecionada serão exibidos como trilhas. Utilize para cima ou para baixo para selecionar uma trilha e pressione A para iniciar o playback. Pressione B ou X para parar o playback e retornar para o menu de teste de som. Para retornar ao menu principal, selecione "Return to Options Menu (Voltar ao Menu de Opções)", ou pressione B ou X. Selecione "Efeitos Sonoros" para tocar novamente efeitos de som específicos, a partir de qualquer fase no jogo. Utilize as setas para direita ou para esquerda para selecionar um item e para cima ou para baixo para selecionar números. Pressione A para iniciar o playback e B ou X para parar o playback e voltar ao menu de seleção de item.



← → ↑ ↓ = Enter ○ ou □ = Cancela

CONFIGURAÇÕES DE MENSAGENS

É possível modificar as configurações para o som e mensagens de texto que ocorrem através do jogo. Selecione um item para exibir as opções de modificação na base da tela. Utilize para direita ou para esquerda para selecionar e A para confirmar a configuração selecionada.

SAÍDA DE SOM

É possível intercambiar a configuração de saída de som entre "estéreo" e "mono". Utilize para direita ou para esquerda para selecionar e A para confirmar a configuração preferida.

MODIFICAR ARQUIVO

Quando quiser mudar para um arquivo diferente do jogo do Sonic Adventure, ou apagar um arquivo de jogo, selecione tal item para exibir as telas de placa de memória e de seleção de arquivo.

VOLTAR AO MENU PRINCIPAL

Selecione este item ou pressione B ou X para retornar ao menu principal.

MODO AVENTURA

FLUXO DE AVENTURA

O jogo central do Sonic Adventure é chamado "modo de aventura". O modo de aventura é composto de duas "áreas". Uma área, chamada como "Campo de Aventura" contém uma variedade de "Eventos", que são encontrados no decorrer história de aventura global. As outras áreas chamam-se "Fase de Ação". Na fase de ação, cada personagem individual deverá completar um único "objetivo" para resolver a fase com sucesso. O fluxo geral do jogo pode ser ilustrado como a seguir:



E assim por diante até que a "Fase Final" para cada personagem esteja liberada com sucesso.

SELEÇÃO DE PERSONAGENS

▲◆◆◆◆+○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Quando selecionar um personagem, os itens "Iniciar Jogo", "Instruções do Jogo" e "Cancelar" serão exibidos. Selecione um destes itens.



Sonic é o único personagem que poderá ser selecionado no início de um novo jogo. Os outros personagens estarão disponíveis de acordo com seu progresso através da história de aventura.

INSTRUÇÕES DO JOGO

As instruções dos controles básicos para o personagem selecionado serão exibidos juntamente com um breve resumo do "objetivo" específico que o personagem deverá alcançar para liberar, com sucesso, as fases de ação. Recomendamos que você reveja esta informação antes de começar o jogo. Pressione A para continuar até a próxima tela e B ou X para retornar à tela anterior.



TELA DA HISTÓRIA

Essas telas oferecem um breve resumo de história sobre o personagem selecionado. Note que este resumo não será exibido na primeira vez que o personagem for selecionado.

Pressione B ou X para voltar à tela de seleção de personagem.



MODO AVENTURA

CAMPO DE AVENTURA

Como não há limite de tempo ou objetivos na parte do jogo que é o campo de aventura, sinta-se à vontade para investigar e explorar o campo de aventura, como é quando quiser. No entanto, para poder continuar o jogo global, é necessário encontrar os itens de Nível Superior, que não contém poderes especiais a seu personagem, assim como não localizar as várias entradas da fase de ação, sempre que seu personagem estiver no campo de aventura.

Cada uma das três áreas dentro do campo de aventura contém um "Jardim Chao". Um Jardim Chao é um local especial, projetado para a criação de criaturas Chao.



EVENTOS

Sempre que descobre uma nova entrada da fase de ação ou encontrar um outro personagem, enquanto estiver no campo de aventura, um "Filme" será exibido na forma de FMV (Full Motion Video - Vídeo de Ação Global). Filmes ocorrem automaticamente e, enquanto o Filme está sendo "passado", você será incapaz de agir com seu personagem.

PERSONAGENS

Sonic é o único personagem que poderá ser selecionado no início de um jogo. Você será capaz de selecionar outros personagens ao progredir através do jogo.

Os cinco personagens adicionais do jogo são Tails, Knuckles, Amy, E-102 e Big. Cada personagem poderá ser selecionado imediatamente após sua respectiva apresentação.



BATALHANDO CONTRA OS CHEFES

Sempre que você liberar, com sucesso, uma fase de ação, um "Boss (Chefe)" irá aparecer. É necessário que você derrote o chefe em combate para continuar até a próxima fase. A batalha se inicia assim que o nome do chefe e a escala de vida aparecerem na tela. Lembre-se, é importante possuir pelo menos um anel durante a batalha, para evitar que seu personagem morra quando for atacado. Assim que a escala de vida do chefe chegar a zero, a vitória será sua e a batalha terminará.



AVENTURA CHAO

Uma característica especial do Sonic Adventure é a habilidade de criar uma espécie única de criaturas, chamadas "Chao". Uma criatura Chao é essencialmente um "animal de estimação virtual", que você irá encontrar pela primeira vez na forma de um ovo, no campo de aventura. Se você descobrir um ovo, leve-o ao Jardim Chao, chacoa o ovo e cria sua criatura Chao.

Você irá encontrar um "Jardim Chao" em cada área de campo de aventura. Um Jardim Chao é um local protegido, livre de inimigos, especialmente projetado para criação de Chao. Todos os pais e mães em potencial, muita atenção! O modo como você criar e se importar com seu Chao irá determinar não só suas características físicas, mas também seu comportamento e personalidade.



FASES DE AÇÃO

Cada personagem possui um objetivo diferente que deverá ser alcançado, para poder liberar as fases de ação.

O objetivo de cada fase é dividido em três níveis (A, B e C), assim determina-se a librar todos os três níveis e boa sorte!



ANÉIS DE BÔNUS DE VIDA

Uma série de anéis poderão ser encontrados em cada fase de ação. Seu personagem poderá sobreviver a danos impostos por um ataque inimigo, desde que eles estejam carregando pelo menos um anel. No entanto, quando atacados, eles irão automaticamente perder todos os anéis que estejam carregando. Se for atacado enquanto não estiver carregando nenhum anel, seu personagem irá perder uma vida.

Sempre que seu personagem coletar 100 anéis, irá receber uma vida extra. Às vezes, também poderão ser encontradas, nas fases de ação, caixas de itens que contenham uma vida extra.



MARCADORES DE PONTOS

Você irá encontrar uma série de marcadores de pontos em cada fase de ação, e poderá utilizar para salvar o tempo e posição de seus personagens no circuito. Se o seu personagem perder uma vida, a próxima vida irá se iniciar a partir do local do último marcador de ponto tocado, com o tempo que tiver sido registrado no momento em que o marcador de pontos foi originalmente tocado. O tempo decorrido será exibido no canto inferior direito do vídeo da fase de ação.



MODOS DE AVENTURA

EMBLEMAS

Cada vez que seu personagem superar, com sucesso, uma fase de ação, você irá receber um emblema Sonio. Como o objetivo de cada fase de ação é composto por três níveis, você poderá receber um total de 3 emblemas Sonio por fase de ação. Emblemas Sonio adicionais também poderão ser encontrados tanto nos mini-jogos quanto espalhados sobre os campos de aventura. O número total de emblemas que você tiver coletado será exibido na tela de seleção de arquivo. Para detalhes adicionais, consulte a pág. 6.



FIN DE JOGO E CONTINUAR

Seus personagens não perder uma vida se sofreram danos enquanto não estiverem carregando andis. Seus personagens poderão também perder uma vida, mesmo se estiverem carregando andis, se caírem da pista na fase de ação, ou de um precipício no campo de aventura. A tela de "Fim de Jogo" irá aparecer quando o número de vidas extras de seu personagem tiver chegado a zero e ele perder sua última vida. Selecione e confirme "continuar", para reiniciar o jogo no início da mesma fase, ou "sair" para voltar à Tela Título.



Para fases de ação, batalhas do Chelios ou mini-jogos, seu personagem irá reiniciar no início da fase.

Para o campo de aventura, seu personagem irá reiniciar a partir do local onde o personagem estava na última vez que seu jogo foi salvo.

PAUSANDO O JOGO

Para "pausar" o jogo durante o mesmo, pressione o botão Start e a janela de pausa irá aparecer. As opções disponíveis na janela de pausa variam de acordo com o tipo de fase de ação que você estiver quando o jogo for pausando.

Start = Pausa, = Seleciona, = Enter, or = Cancela

PAUSANDO NO CAMPO DE AVENTURA

- ▼ Continuar = Seleciona continuar o jogo.
- ▼ Quit = Seleciona sair do jogo e voltar à tela inicial.



PAUSANDO NA FASE DE AÇÃO

- ▼ Continuar = Seleciona continuar o jogo.
- ▼ Restart = Você irá começar a fase novamente e recomençar a fase no início.
- ▼ Quit = Seleciona sair do jogo e voltar à tela inicial.

ITEMS

Existem dois tipos de "bens" que poderão ser coletados no Sonic Adventure. Uma série de "Caixas de Itens" estão localizadas pelas fases de ação agora, assim como Itens de Nível Superior* especiais, que estarão escondidos dentro do campo de aventura.

HIGH-SPEED SHOES



Dobro o tempo sem sofrer danos por um tempo limitado.

INVINCIBILITY



Dobro o tempo para sofrer danos sem sofrer danos, por tempo limitado.

5 RINGS



Aumentará 5 anéis à sua coleção de anéis.

10 RINGS



Aumentará 10 anéis à sua coleção de anéis.

RANDOM RINGS



Aumentará 5, 10, 15, 20 ou 25 anéis à sua coleção de anéis.

SHIELD



Protege seu personagem contra danos apenas uma vez.

MAGNETIC SHIELD



Atira e coleta moedas ao longo do corredor, até que sobre algum dano.

EXTRA LIFE



Aumentará uma vida extra no total de vidas extras.

HINT ORB

Essas bolas brilhantes fornecem dicas quando consultadas.

"Bens de Nível Superior" oferecem uma habilidade ou ação acentuada que poderá ser utilizada para o resto do jogo.

LIGHT SPEED SHOES (SONIC)



Essas sapatos especiais trazem a Presença Onírica do Sonic.

THE ANCIENT LIGHT (SONIC)



Objeto mágico trazido pelo Mestre o Ataque de Velocidade da Luz.

RHYTHM BADGE (TAILS)



Este relógio de uma coroa governa sobre o Ataque Rápido de Tails.

SNOW CLAW (KNUCKLES)



O Reaction poderá usar seus estendidos com estes garras.

WARRIOR FEATHER (AMY)



Este anelo amuleto guerreiro pertence o Ataque de Habilidade de Amy.

JET BOOSTER (GAMMA)



Uma série de Injeções de Energia a jato (IOE) separadas Gammas no ar.

LIFE BELT (DICK)



Com este cinto de vida, Big pode boiar na água.

▲ Existem outros Itens de Nível Superior escondidos, sendo assim procure e você os achar!

MODOS DE JOGO

MINI-JOGOS

Ao progredir pelo jogo, você irá encontrar uma série de mini-jogos. O Cumprimento de certas exigências, enquanto estiver participando destes mini-jogos, poderá premiá-lo com itens de bônus. Assim que um mini-jogo for resolvido com sucesso, ele será registrado na "Modo Tentativa", permitindo que você jogue novamente o mesmo sempre que quiser. Enquanto certos mini-jogos podem ser jogados por qualquer personagem, outros mini-jogos só poderão ser jogados por alguns personagens.

CAÇADA NO CÉU (ATO III)

Neste mini-jogo de tiro em 3D, mande o avião da Tails, o "Tornado", para perseguir e enfrentar, nas alturas do céu, a nave espacial inimiga "Portadora do Ovo". Dê o seu máximo para destruir o inimigo, antes que a escala de vida do Tornado chegue em zero.



Personagens	Sonic, Tails
Instruções de Operação	Manobras do Avião Dispositivo de trava de Alvo = Controle analógico Metralhadora = pressione A ou B ou C Trava de Missil = Pressione A ou B ou C enquanto estiver mirando o dispositivo de trava de alvo. Missil Teleguiado = solte A, B, ou C após traveir o alvo.

SAND HILL

Corra pelas dunas cobertas de areia, em uma "prancha de areia" especialmente projetada, manobrando para evitar os numerosos obstáculos pelo caminho. Para atingir o objetivo do mini-jogo com estilo, tente pressionar A nas curvas de salto.



Personagens	Sonic, Tails
Instruções de Operação	Manobras da Prancha de Areia = Controle analógico. Saltar = Pressione A.

"WHACK-A-SONIC" GAME

Participe deste jogo de "Armas Sonic" utilizando a incomparável Amy e sua função especial de martelar.

Conheça pontos martelando os bonecos "Sonic" quando os mesmos aparecerem de um círculo de bonecos. Pontos de bônus lhe serão conferidos por martelar os bonecos "Super Sonic", mas cuidado com os bonecos do Dr.Robotnik". Martele antes e você irá perder pontos. Ultrapasse o prazer e a vitória será sua.

Personagens	Amy
Instruções de Operação	Mangoteira de Amy = Controle Analógico Ação de martelar = Pressione B ou X.

TWINKLE CIRCUIT

Acelere seu HOVER CAR e afe seu talento de piloto, para competir neste jogo de corrida em 3D.

Corra independentemente com cada personagem enquanto registra seus melhores tempos, para ver quem chegara na melhor colocação nas últimas três voltas.



Personagens	Todos
Instruções de Operação	Acelerador = Botão A Freno = Botão B ou X Mandras de derrapagem = Controle analógico e Botões L/R.

CHAO RACES

Registre sua criação Chao, criada pessoalmente, em uma das várias corridas para competir a uma colocação líder contra outro Chao.

NOTA: Atenção: Corridas Chao não estarão disponíveis no modo "Tentativa".



MODO TENTATIVA

TRIAL MODE

▲▼◀▶+○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

No modo tentativa, você poderá selecionar e jogar novamente fases de ação previamente liberadas e mini-jogos que são separados do jogo de aventura.

Selecione "TRY", a partir da Tela Título, para exibir os itens "Fase de Ação" e "Mini-Jogo". Selecione e confirme um item para seguir até a tela de seleção de personagem.



ACTION STAGE

▲▼◀▶+○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Selecione "Fase de Ação" para exibir a tela de seleção de personagem e selecione um personagem. Todos as fases de ação que tenham sido previamente liberadas pelo personagem selecionado irão aparecer. Selecione a de ação que você irá querer jogar.

Quando a tela de confirmação listando o personagem e a fase que você tiver selecionado aparecer, selecione "Confirmar" ou "Cancelar".



MINI-GAME

▲▼◀▶+○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Selecione "mini-jogo" para exibir a tela de seleção de personagem e, a seguir, selecione um personagem.

Todos os mini-jogos que estiverem disponíveis para o personagem selecionado irão aparecer. Selecione o mini-jogo que você irá querer jogar.

Quando a tela de confirmação listando o personagem e a fase que você tiver selecionado aparecer, selecione "Confirmar" ou "Cancelar".



EMBLEM RESULTS

▲▼◀▶+○ = Enter, ○ ou ○ = Cancela

Selecione "Emblem Results" para ver a lista de bens que cada personagem coletou. Use o botão direcional para direcionar um personagem para que a lista seja mostrada.



CRIANDO CRIATURAS CHAO NO JARDIM CHAO

Uma característica adicionada ao "Sonic Adventure" é o sistema "A-Life" instalado dentro de ambientes protegidos, chamados de "Jardins Chao". Este sistema permite que você choque, crie e interaja com uma espécie única de criaturas virtuais, chamadas "Chao". Certifique-se de levar muito a sério suas responsabilidades paternais(maternais), pois a importância que você irá dedicar às criaturas Chao irá determinar não apenas o desenvolvimento físico das mesmas, mas também sua personalidade, comportamento e qualidade de vida.



COMO CRIAR CRIATURAS CHAO

Criaturas Chao são chocadas a partir de ovos que poderão ser encontrados nos Jardins Chao dos campos de aventura. O ciclo de vida Chao compreende três fases básicas: Ovo, Infância e Madureza. Note que o tempo passa apenas quando um personagem estiver presente no Jardim Chao. Sempre que saírem do Jardim Chao, o tempo congela. Para realizar seus traços físicos e habilidades, sua criatura Chao poderá absorver as características dos animais pequenos resgatados das fases de ação. Para tal, utilize o Botão Y para pegar e segurar um animal pequeno na frente de seu Chao.



Enquanto a absorção acontece, sua criatura Chao irá se transformar visivelmente. O Chao também sofrerá mudanças físicas e comportamentais, dependendo do alimento que você irá fornecer e da maneira como irá tratá-lo. Tenha consciência do humor e da saúde de sua criatura Chao, prestando atenção nos seguintes indicadores de humor:

CORRIDAS DE CRIATURAS CHAO

Faça seu Chao competir contra sete outras Chao nas corridas do Estádio Chao. Selecione um nível e um estilo e observe o! Não esqueça de torcer por seu Chao até a vitória!



REGISTRANDO UMA CORRIDA CHAO

Pule no Botão Entrar do saguão do Estádio Chao. Quando a menu de corrida aparecer, configure os itens apropriados e inicie a corrida.

Seleção de Modo de Corrida

- Corrida Chao (Jóia): Uma jóia e dada ao ganhador desta corrida avançada (apenas um registro)
- Corrida Chao (Iniciante): Corrida de iniciante (apenas um registro)
- Corrida de Regras Múltiplas: Neste modo, faça um certo número de criaturas Chao mudarem brigarem contra outras.

Seleção de Pista de Corrida = Selecione uma pista entre as opções disponíveis.

Seleção de Chao = Selecione o localizador de seu Chao entre as opções disponíveis



JOGANDO "AVENTURA CHAO" USANDO SEU VMU

LEVANDO SUA CHAO PARA PASSEAR

Transfira seu Chao para uma Unidade de Memória Virtual, para levá-lo a um passeio de aventura. Para tal, utilize um personagem para pegar seu Chao e carregá-lo até a "Máquina Transportadora", localizada em um canto do Jardim Chao. Pule no botão vermelho e coloque o Chao no chão. O Chao será automaticamente transportado para seu VMU.

Quando várias VMUs estiverem conectadas, você irá precisar selecionar qual a VMU a ser utilizada para hospedar sua Chao.

Uma UMY poderá guardar apenas um Chao e um ovo por vez.

***ATENÇÃO:** Para evitar atocar inadvertidamente seu Chao, recomenda-se que você utilize apenas o botão Y quando estiver pegando criaturas Chao.



JOGANDO "AVENTURA CHAO"

"Chao Aventura" é um mini-jogo independente, que você poderá jogar utilizando seu VMU. Após ter transportado seu Chao para o VMU remova o VMU do controle, para começar o jogo.

COMO JOGAR

▲ ● ● ● Seleciona
● Volta à tela anterior

Selecione o modo de jogo e, assim que a tela ficou escura, pressione os botões A e B simultaneamente para iniciar o jogo. Para sair do jogo, pressione o botão sleep (de dormir) para desligar a energia da VMU.

▼ Ajudando um Chao Necessitado

Seu Chao provavelmente terá sua cota de "acidentes", tais como tropeçar e cair, no decorrer de uma aventura.

Quando isto acontecer, certifique-se de dar uma mão, pressionando o botão A ou B para ajudá-lo a levantar.



▼ Mostrando o Caminho

Quando seu Chao chegar em uma encruzilhada, alguém terá que tomar uma decisão. Exatamente quem está no comando aqui?



JOGANDO "AVENTURA CHAO"

▼ Batalha de Punhos Voadores

Quando seu Chao encontrar um "Chao Valentão", é hora de luta. Para socar, utilize o botão A para parar a moeda exposta na barra branca. Cada soco colocado diminui os pontos do valentão, e quando a escala de vida da mesma alcançar zero, você ganha!

Se seu Chao sofrer acidentes demais ou derrotas em batalhas, a aventura irá terminar, então faça o seu possível para ajudar seu Chao a terminar com sucesso.

Note que se seu Chao sofrer vários acidentes ou for derrotado em batalha, o passeio aventura irá acabar repentinamente, então faça o seu possível para ajudar seu Chao a terminá-lo com sucesso.



APARÊNCIA DO MENU

- ● ● ● ● Seleção
- Volta a tela inicial

Pressione o botão A a qualquer momento durante a aventura, para exibir a tela do menu. Lá as opções disponíveis para escolha.

▲ **STATUS:** Revê o status de sua Chao.

▲ **ITEMS:** Verifica seu estoque de itens ou alimenta sua Chao.

▲ **GAME:** Divide o jogo em três tentativas para ganhar um prêmio.

▲ **MATING:** Conecta a uma outra VMU para marcar um encontro Chao.

▲ **BATTLE:** Conecta a uma outra VMU para marcar uma luta Chao.

▲ **OWNER:** Exibe seus dados pessoais.

▲ **FRIEND:** Exibe dados sobre os encontros do Chao.

▲ **MAP:** Exibe o progresso de sua aventura Chao.

▲ **SETTING:** Liga/Desliga som, ativa/desativa troca de dados ou data dados pessoais.

▲ **NAME:** Registra/edita o nome do Chao.

VOLTANDO PARA SEU JARDIM

Após reconectar seu VMU no controle, leve um personagem até o Jardim Chao e pule no botão vermelho da Máquina Transportadora. Selecione o Chao a retornar ao jardim e pressione A. Seu Chao irá pular para fora da máquina. Pegue-a e lhe dê um chamego. Amor e ver um Chao feliz!

ATENÇÃO: Configure o VMU para o arquivo ou modo de tempo antes de conectá-lo no controle.



▲ Socializar é saudável, sendo assim convida o amigo de seu Chao para aparecer e brincar no seu jardim Chao.

▲ Existem portais mágicos que os personagens poderão utilizar para circular entre todos os três Jardins Chao... para encontrá-los, encontre primeiro os jardins. Boa sorte e feliz criação!



APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS

SONIC O PORCO-ESPINHO

Ele é o porco-espinho mais veloz e hipersônico do mundo!

Com um amor forte pela liberdade, a única coisa que o Sonic odeia é a prisão. Apesar de seu temperamento explosivo, lá no fundo ele é um cara muito legal. 100% comprometido em ajudar, como e quando puder, qualquer um que esteja com problemas. A Aventura Sonic começa exatamente quando ele está voltando para casa, depois de uma longa jornada.

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Destruir a capsula para resgatar os animais presos dentro da mesma.

▼ Salte sobre a tomada acima da capsula localizada no final da pista, para libertar os animais escravizados e liberar a fase. (Em alguns cenários, poderá ser utilizado um objeto diferente da capsula)



Existem vários caminhos possíveis em cada fase, então, certifique-se de explorar várias rotas durante o caminho.

ACTION STAGE DISPLAY



- ① Tempo decorrido
- ② Numero de Anéis Coletados
- ③ Vidas restantes
- ④ Animais Resgatados

AÇÕES DO SONIC

SPIN ATTACK

Botão **B**

Posicione o inimigo perto do Sonic e salte e modo que ele atente-se atingindo o inimigo com um furioso ataque giratório de mão cheia.

HOMING ATTACK

Botão **B**

Utilize este ataque para "" e ataque qualquer inimigo próximo. Se não houver inimigos no raio de alcance, utilize este movimento para que o Sonic desempenhe um "Salto de Choque".

SPIN DASH

Botão **B** ou **X**

Parado ou em movimento, pressione e segure o Botão B ou X para que o Sonic comece a girar no lugar. Quando você soltar este botão, ele irá disparar com a impulsão de uma velocidade supersônica. Utilize o Controle analógico tanto para mirar e curvar. E assista ele atacando!

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O SONIC

HOLD

Botão **B** ou **X**

Após conseguir os "Segredos de Velocidade da Luz", o giro do Sonic irá se tornar mais avançado. Agora, quando você pressionar e segurar o botão B ou X, uma série de luzes azuis pequenas irão aparecer e vão rodear o Sonic, até que ele brilhe com uma luz azul neon. Neste estado especial, o Sonic poderá desempenhar as seguintes ações:

LIGHT SPEED ATTACK

Solte o Botão **B** ou **X**

Enquanto não houver inimigos dentro do alcance da ataque, você poderá desempenhar esta ação única, enviando o Sonic para planar e criar um caminho de ações iluminadas, suspensões, etc.

LIGHT SPEED DASH

Solte o Botão **B** ou **X**

Procure e consiga a "Luz Segreda", para permitir que o Sonic destrua todos os inimigos dentro do raio de alcance, utilizando seu ataque auto direcional mais potente.

LIGHT SPEED
SHOESTHE SECRET
LIGHT

MILES "TAILS" PROWER

Esta raposa de natureza doce é um mecânico nato com a habilidade única de voar alto pelo céu, utilizando seus dois rabos especiais. Amigo de longa data e administrador do Sonic, Tails se dedica à manutenção em sua oficina, enquanto o Sonic estoura fora em sua jornada. A aventura do Tails se inicia um dia quando, de repente, durante um teste que ele estava efetuando com sua última invenção de aeronave, ele começa a sofrer problemas mecânicos e...

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Encontrar e destruir a cápsula na frente do Sonic.

▼ Em alguns cenários, poderá ser utilizado um outro objeto que não seja a cápsula.



A coisa mais importante é vencer o Sonic, então aproveite plenamente a ação única de "hélice" do Tails, o encontro os atalhos que irão permitir que ele alcance mais depressa a cápsula.

VIDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Tempo decorrido
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas restantes
- 4 Esta escala exibe as posições tanto do Sonic quanto do Tails, relativas ao progresso dos mesmos na pista. O lado esquerdo representa o ponto inicial e o direito, a linha final
- 5 Animais Resgatados

AÇÕES DO TAILS

PROPELLER FLIGHT

Pressione o Botão **X**

Pressione o botão **X** durante um salto para que o Tails possa voar pelos céus. Mas tenha cuidado, se você tentar voar por muito tempo, o Tails vai ficar cansado e ir a casa.

▼ Propeller Flight Maneuvers

Pressione e Segure
o Botão **X**

Aumenta a Altitude

Botão **X** ou **Y**

Queda brusca no voo. (Não pressionar nada causará uma ação semelhante a força de gravidade)

TAILS ATTACK

X or **Y** Button

Pressione **B** ou **X** enquanto estiver parado ou andando para que o Tails ataque os inimigos que estiverem nas proximidades.

HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT TAILS

SYSTEM
BONUS

RAPID TAILS ATTACK

Pressione e Segure **X** ou **Y**

Procura e consiga o Emblema de Rima e execute este potente ataque contínuo.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles é um poderoso mamífero selvagem e espinhoso, comedor de formigas. Embora atencioso com uma personalidade correta e honesta, lhe falta, geralmente, flexibilidade. Com seus braços potentes, ele pode deslizar no ar para atacar e desferir alguns socos muito sérios. Era o Guardião da Esmeralda Mestre desde quando ele pode se lembrar. Um belo dia, em que tudo parecia normal, seu mundo é perturbado e sua aventura se inicia.

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Coletar três dos fragmentos da Esmeralda Mestre

Utilize o radar especial de esmeraldas para localizar os fragmentos. Ao se aproximar de um fragmento, o indicador do radar irá se modificar de azul para vermelho e seu seu ritmo irá se acelerar. Também, nem todos os fragmentos da Esmeralda são visíveis. Às vezes, estão enterrados no solo, ou escondidos dentro de ninhos, então certifique-se de caçar por aí.

VIDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Tempo Decorrido
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas Restantes
- 4 Radar de esmeraldas - a cor e a velocidade na qual estes indicadores irão piscar dependerão da proximidade do Knuckles em relação aos fragmentos da Esmeralda.
- 5 Número de Fragmentos de Esmeralda Coletados - Estado sempre que um fragmento for coletado.
- 6 Animais Resgatados

AÇÕES DO KNUCKLES

GLIDING JUMP

Pressione e Segure
o Botão **B**

Utilize o Controle Analógico para manobrar o Knuckles durante um salto deslizante. Ataque utilizando o salto deslizante, apertando os inimigos com os punhos do Knuckles. (Acelere com qualquer outra parte do corpo na causar danos). Solte o botão A para fazer com que o Knuckles caia. (É possível reavivar o deslizamento pressionando e segurando novamente o botão A).

CLIMBING

Agarre o Muro no Meio do Salto

O Knuckles começará automaticamente a escalar assim que agarrar um muro, durante um salto escalante. Para tal, execute um salto deslizante e mire o mesmo no muro que você irá querer escalar. Após o Knuckles ter agarrado o muro, utilize o Controle Analógico para manobrá-lo e pressione o botão A para saltar.

PUNCH ATTACK

Botão **B** ou **X**

Pressione B ou X para executar um soco. Execute dois socos numa sucessão rápida para conseguir que o Knuckles desempenhe um terceiro e mais poderoso "soco de choque".

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O KNUCKLES

SHOVEL CLAW

DIGGING

Pressione **B** ou **X**
e **B** simultaneamente

Posicione o Knuckles em uma área de grama ou de lama e pressione B ou X e A simultaneamente. Ele irá cavar um pouco e então reaparecer na superfície, descobrindo qualquer item enterrado disponível.





Sempre inteligente e alegre, Amy se auto-intituiu a namorada de Sonic. Possuidora do traço de caráter competitivo, ela não fica atrás de ninguém quando está no controle de seu Martelo Pêlo Pêlo.

Com muitas histórias apaixonadas de seus dias de capa ao Sonic, ela fica emocionada quando seus dois mundos se chocam novamente, num belo dia, com a aparição repentina de uma esponsora enorme...

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Encontrar e agarrar o balão enquanto evita ser capturada pelo megamêlco robô ZEPKO.

É importante que Amy e seu pássaro companheiro fujam juntos. Utilize barreiras ou outros abrigos do gênero para se esconder.

O ZEPKO não pode ser destruído mas pode ser temporariamente incapacitado por um número limitado de vezes. Se atacado com muita frequência, ele se tornará inofensivo, sendo assim, não exagere.

VIDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Tempo Decorrido
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas restantes
- 4 Animais Resgatados

AÇÕES DE AMY

HAMMER ATTACK

Botão B ou X

Pressione o botão B ou X, enquanto estiver andando ou parado, para conseguir que Amy ataque e destrua inimigos com seu Martelo Pico Pico. Note que, embora ela possa atacar e dissipar temporariamente o ZERO, ele não pode ser destruído. Mas ainda, ele somente poderá ser atingido um número limitado de vezes.

HAMMER JUMP

Pressione B ou X enquanto corre

Pressione B ou X enquanto corre, para conseguir que Amy gire o martelo, atinja o chão e seja catapultada no ar. Note que Amy deverá estar em plena corrida para que este salto funcione, então espere até que seu martelo apareça antes de pressionar B ou X. Este salto especial poderá ser utilizado para atingir alturas maiores do que seu salto normal.

JUMP ATTACK

Pressione B ou X no meio do pulo

Pressione B ou X no meio do salto

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O KNUCKLES

HAMMER
FEATHER

SPIN HAMMER ATTACK

Controle Analógico e B ou X

Pressione e segure o botão B ou X, enquanto gira o Controle Analógico, para conseguir que a Amy gire o martelo rapidamente em um ataque giratório de 360°. Para de rodar o Controle Analógico, ou solte o botão B ou X, para terminar o ataque giratório. Note que se a Amy girar num só lugar por muito tempo, ela irá ficar temporariamente torta e não será capaz de andar reto.



E-102 GAMMA

Criado pelo malvado Dr. Robotnik, o E-102 Gamma é um robô estranho da série E100. Logo após seu "nascimento", Gamma deve passar por um teste que irá permitir que ele se junte a uma elite de robôs. Seu destino, então, sobre um grande desejo quando ele encontra um certo sapo com um robô diferente.

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Procurar e destruir o alvo localizado no final de cada pista dentro do tempo alocado.



▼ Certifique-se de destruir inimigos suficientes durante o caminho, para economizar tempo suficiente para destruir o alvo final.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DE DERROTA

Você poderá aumentar o tempo alocado destruindo inimigos, mas matar um inimigo de cada vez levará mais tempo do que poderá ser ganho. Ao invés disso, "trave o alvo" em vários inimigos e acabe com todos eles de uma vez.



VIDEO DA FASE DE AÇÃO



- 1 Exibição do Tempo Alocado
- 2 Número de Anéis Coletados
- 3 Vidas Restantes
- 4 Contagem Regressiva de Alarme (A contagem regressiva se inicia quando o tempo alocado restante baixa para 5 segundos)
- 5 Contagem Regressiva para lançamento de Míssil (Irá disparar sempre que a "trava de alvo" for atingida)
- 6 Animais Rasgados

AÇÕES DO GAMMA

LASER GUN

Botão B ou X

Pressione e segure o botão B ou X para ativar o Revolver a laser, mire o seu alvo laser em algum inimigo e a "trava do alvo" irá ocorrer automaticamente. Utilize o Controle Analógico para manobrar e mirar o raio do laser. Quando a trava do alvo for conseguida com sucesso, a posição da trava de alvo irá aparecer sobre o inimigo. Você poderá conseguir que o E-102 trave o alvo em vários inimigos acionando o raio de laser ao redor de uma área com muitos inimigos. Note que os indicadores tanto do raio de laser quanto da trava de alvo são desparecer após alguns segundos.

HOMING MISSILE LAUNCH

Botão B ou X depois de seguir

Após conseguir "travar o alvo", utilizando o revolver a laser, solte o botão B ou X para lançar mísseis auto direcionais que irão atacar. Note que o E-102 poderá fazer se movimentando enquanto "trava o alvo" ou lança mísseis.

ROLLING MODE

Controle Analógico

O E-102 irá automaticamente se transformar seu modo linear andante para um modo compacto de roda, sempre que atingir a velocidade plena. Pressione o botão A para fazer com que o E-102 volte ao modo linear andante.

COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR APETAM O KNUCKLES

LET BOSSER

HOVERING

Botão B



Pressione e segure o botão A no meio de um salto, para permitir que o E-102 flutue e desça lentamente utilizando seu sistema de impulsorador a jato. Se você soltar o botão A, o impulsorador a jato irá se desligar e o E-102 cairá rapidamente. Você poderá deter sua queda e continuar a flutuar pressionando o botão A novamente.

BIG THE CAT

Este gato gigantesco é uma cara tranqüilo e amigável, que adora pescar e não está nunca sem sua vara de pescar e sua isca. Grandão leva uma vida calma, junto com seu amigo, o animal de estimação Froggy (O Sapo), em uma cabana na parte mais serena da selva. Até que um dia, quando Froggy pesca por uma transformação estranha...

OBJETIVO DA FASE DE AÇÃO

Tentar pescar e ajudar o amigo de Big, o Froggy.

▼ Peixes e várias espécies de tamanhos vivem nos muitos pontos de pesca situados do campo de aventura, então tente sua mão pegando outros peixes, enquanto procura o Froggy.

Para poder pegar um peixe (ou o Froggy), você deverá antes "fegar" sua presa. Para tal, assim que o peixe (ou sapo) morder a isca, pressione para baixo no Controle Analógico para fegar (pegar) a isca e em seguida enrolar a linha.



COMO OS ITENS DE NÍVEL SUPERIOR AFETAM O KNUCKLES

LIFE BELT



FLOATING

Como o Big possui o cinto salva-vidas, ele irá boiar automaticamente quando estiver na água. Utilize o Controle Analógico para movimentar o Big na redondeza ou para posicioná-lo para lançar a vara. Pressione o botão A para conseguir que o Big mergulhe debaixo da água e utilize o Controle Analógico para fazê-lo andar até o fundo. Quando o botão A for solto, Big irá flutuar até a superfície.

Automático

VIDEO DA FASE DE AÇÃO

Normal Mode (Before Casting) Display

Fishing Mode (After Casting) Display



- ① Peso em gramas do loto inteiro
- ② Numero de Anéis Coletados
- ③ Vidas Restantes
- ④ Escala de Tensão da Linha
- ⑤ Posição do Rolo
- ⑥ Comprimento da Linha
- ⑦ Animais Resgatados
- ⑧ Indicador de Lançamento

AÇÕES DO BIG

**POWER MOVES (CARRYING, THROWING,
PULLING OR PUSHING)**

Botão  ou 

Devido ao físico enorme do Big, ele é capaz de levantar, carregar e jogar objetos pesados que os outros personagens não conseguem.

BIG THE CAT

CASTING

Botão B ou X

Utilize o botão B ou X para conseguir que o Big lance a vara na água.

1. Posicione o Big de frente para a água, pressione e segure o botão B ou X, para obter o indicador de lançamento e utilize o Controle Analógico para posicionar o lançamento sobre o ponto desejado.

2. Solte o botão B ou X para lançar automaticamente a isca no ponto desejado.

3. Se o lançamento for bem sucedido, a isca irá afundar e o modo de jogo irá ser trocado para "modo de pesca".

LURE ATTACK

Pressione e solte o Botão B ou X

Desempenhando as mesmas ações do lançamento, fique de frente para o inimigo, pressione e segure o botão B ou X, para obter o indicador de lançamento e utilize o Controle Analógico de Polegar para posicionar o lançamento sobre o inimigo. Solte o botão B ou X para atirar.

Se um inimigo estiver próximo, você poderá também conseguir que Big o ataque utilizando seu manto de vara, pressionando B ou X.

MODO PESCA

PESCANDO

Consulte o Diagrama Abaixo:

Botão B

Reeling In Quickly

Botão B ou X

Reeling In Slowly

Controle Analógico

Tugging the Rod



1. Assim que a isca tiver afundado, dê um puxão na isca para atrair o peixe (sapo). Quando o peixe (sapo) morder a isca, pressione para baixo no Controle Analógico para pegá-lo.



2. Utilize o Controle Analógico para manobrar o sistema de controle, para que o peixe (sapo) não se solte e enrole a linha com cuidado, para que ele não se solte do gancho.



3. Assim que tiver enrolado a isca, puxe o peixe para fora da água.

INIMIGOS

DR. ROBOTNIK

Sim, bem como nós lembramos, o cientista maluco está de volta e mais cruel do que nunca. No passado, o Sonic e seus amigos conseguiram destruir todos os seus planos malvados, mas será que estes dias já terminaram? Uma nova luta se inicia e, desta vez, o Dr. Robotnik ("Eggman" [Homem dos Ovos] para o Sonic e seus amigos) finalmente consegue descobrir como aniquilar os micoques



CHAOS

Este ser malvado, criado pelo Dr. Robotnik através do uso das Esmeraldas Místicas, é formado por uma substância líquida misteriosa. O Chaos se torna cada vez maior e mais poderoso, a cada esmeralda que o Dr. Robotnik lhe adiciona. O que irá acontecer ao mundo se o Dr. Robotnik conseguir adicionar todas as sete



KIRI

Fique de olho neste macaco robótico lançador de bombas, que pode atacar utilizando dois tipos de bomba



SPIKY SPINNER

Armado com bolas e correntes giratórias, este robô que furiosamente pode atacar à distância



ENEMIES

BLADED SPINNER

Sempre que este robô futuro-
ante começar a girar lento-
lento, dirija-se para bem
longe.



LEON

Este robô em forma de
carniçeiro desaparece e re-
parece diante de seus olhos
surpreendidos. Então, preste
atenção!



RHINOTANK

Este robô híbrido, baseado
no cruzamento de um
tanque com um rinoceronte,
é uma ameaça de corpo
maldoso e enorme.



EGG KEEPER

Faça o possível para evitar
o agente mortal deste robô
da série E100, armado com
um rito especial que pode
paralisar suas presas.



Créditos SONIC ADVENTURE

< Equipe Sonic >

Produtor

Yuji Nakai

Design

Takashi Iizuka

Director de Arte

Kazuyuki Hoshino

Programador

Tetsu Katano

Director de Som

Jun Senoue

Personagens

Yuji Uekawa

Escritor do Cenário

Akano Kishiyama

Produtor de CG

Naoaki Ohshima

Design de CG

Manabu Kusumoto

e todos da Equipe Sonic

< SEGA OF AMERICA Inc. >

Produtor

Kerri Palmer

Produtor Assente

Osamu Shibasaki

Web Development e Suporte

A. J. Briones

Produtor

Paul Stathacopoulos

Gerente de Produto

Andrew Stein

Gerente de Produto

Stacey Kerr

Testador Líder

Fernando Valdemar

Assistente do Testador Líder

Amy Albertson

Testadores

Dennis Lee

Mark McGunney

Agradecimentos Especiais

Alex Wilgoin

Jane Thompson

Jason Kuo

Josh Mandel

Mike McCollum

Sandy Castagnoli

Shari Hockaday

Shinpei Toyoda

Ten Higgins

Charles Bellfield

Maximilian Uchiyama

< Equipe de Produção >

< SEGA DO JAPÃO >

Escritor/Editor/Tradutor

Monika Hudgins

Escritor

Chioko Nakamura

Operador de DTP

Makoto Nishino

Desenhista

Yoshi Takahashi

Supervisor

Kaoru Ichigasaki



TEC TOY S/A

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Tel: 3661 3334

cdsuporte@tectoy.com.br



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1998, 1999.